

## 選手の方法

### ●ピッチング

①ピッチャーの位置  
 +ボタンでピッチャーのプレートの位置(左・右)を決めます。

### ●球のスピード

+ボタンで選択、  
 Aボタンで決定。  
 ●+ (上部) …速球  
 ●+ (下部) …スローボール  
 ●+ 押さない …中速球



### ●コース

球のスピード決定後、投手がうなづいてから+ボタンでコースを決め、Aボタンを押すと投球動作に入ります。+ボタンを8方向に押すことにより、投げわけられます。

### ●変化球

投手の手からボールが離れてから+ボタンを上・下・左・右に押すことにより、変化球が投げられます。うまく操作をすることにより魔球が投げられるようになります。



### ●捕球

+ボタンで野手をコントロールし、打球を取ります。



### ●タッチプレイ

+ボタンで球を持っている野手をコントロールします。

### ●けんせい球

まず、●ボタンを押し、画面がきりかわったら、+ボタンで塁を指定して●ボタンを押すと、けんせい球が投げられます。

### ●バッティング

+ボタンで選択、Aボタンでスウィング。  
 ●+の上…高め打ち  
 ●+の下…低め打ち  
 ●+の左…バッターが左へ移動  
 ●+の右…バッターが右へ移動  
 ●+ 押さない…真ん中打ち  
 (Aボタンだけを押し)

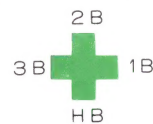


### ●バント

+ボタンの操作はバッティングと同じです。●ボタンを押すとバントができます。ただし、相手投手がうなづいた後に●ボタンを押してください。

### ●進塁とタッチアップ

塁上のランナーを進塁させるには、+ボタンで塁を指定して●ボタンを押します。



### ●盗塁

盗塁は+ボタンで次の塁を指定して、相手投手がうなづく前に●ボタンを押します。

### ●帰塁

走者は打者が打った瞬間に次の塁へ進塁しますが、打者を戻したい場合は戻りたい塁へ+ボタンで指示し、●ボタンを押します。

※ゲームの登場人物や団体名は、実際の人物や球団とは関係ありません。

## ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには



ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示される。キミのディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう!

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう一度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名をよく確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A/B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20~	上の方法で処置できないときは、ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

## エキサイティングベースボール

© KONAMI 1987

### コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL. 03-264-5678(代)  
 〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1-5 TEL. 06-334-0335(代)  
 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2-9 TEL. 011-232-3778(代)  
 〒810 福岡市中央区天神2丁目8-30 TEL. 092-715-2367(代)

### コナミ・テレフォンサービス

〔北海道地区〕札幌011(851)3000 〔関西地区〕大阪 06(334)0399  
 〔東北地区〕秋田0188(24)7000 〔四国地区〕松山0899(33)3399  
 青森0177(22)5731 〔九州地区〕福岡092(715)8200  
 〔関東地区〕東京 03(262)9110 大牟田0944(55)4444  
 〔北陸地区〕新潟025(229)1141

© KONAMI 1987

禁無断転載

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



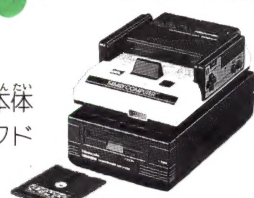
# エキサイティングベースボール

© KONAMI 1987

DISK SYSTEM  
 ファミリーコンピュータディスクシステム  
 KDS-EBS

## ゲームをはじめる前に、まず準備。

ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続して、本体のPOWERをONにします。きちんと接続していれば、マリオとルイージが追いかけてくる画面が出てくるので、ディスクカードのSIDE Aを上セットします。とくに、裏表には要注意。



画面がちゃんと出ないときは、もう一度、最初から接続を確かめ、きちんとディスクカードをセットしてください。



“NOW LOADING…”の表示のあと、右のような画面が出ます。でも、SIDE Aが上になってないと出てきません。



タイトル画面で右のようなモードセレクト表示が出たら、モードをセレクトします。このゲームには5つのモードがあり、SELECTボタンで選び、STARTボタンで決定します。



ディスクドライブのランプがついているときはEJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチにさわらないで、もう一度、説明書をよく読みましょう。

## コントローラーの使い方

このゲームでは、投げる・打つ・走る・守るをすべてコントローラーで操作します。かわいい使い方は、あとのページでわかりやすく説明しています。

+ボタン……………選手の移動、球種、塁指定や交代  
 選手の選択に使います。

セレクトボタン…プレイモードの選択に使います。

スタートボタン…ゲームのスタート、タイムの宣告に使います。

Aボタン……………バッティング、ピッチング、送球などに使います。

Bボタン……………バント、帰塁、盗塁、けんせい球のモード切り換えなどに使います。

## モードが多い。だから、おもしろい。

### ●ゲームの手順

①タイトル画面で“PENNANT MODE”を選びスタートさせると、コンティニュー画面が出てきます。そして、+ボタンで“NEW GAME”か“CONTINUE”を選び、Aボタンを押して決めます。“NEW GAME”を選ぶと、最初の対戦から始まり、“CONTINUE”なら前にゲームがセーブされた時点からスタートします。

②次に12球団から1チームを選択します。●ボタンで選び●ボタンで決定します。

③発給メンバー表示画面でメンバーを変えるかどうか決めます。



“YES”を選んだ場合…メンバーチェンジ画面が出ます。まず、メンバーと打順を決めます。

〈そのI〉“MEMBER”の中からチェンジしたいプレイヤーを決め(+ボタンで▶を合わせる)、●ボタンを押します。〈そのII〉控え選手の中から希望する選手を選び(▶を合わせる)、●ボタンを押して交代していきます。〈そのIII〉メンバーチェンジが終了すれば、控え選手表の“POSITION”に▶を合わせ●ボタンを押すと完了です。

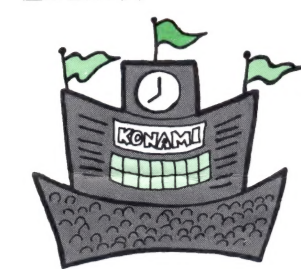
※AVGのついている選手が野手、ERAの選手が投手。



次にポジションを決めます。▶で“POS I”表の各ポジションを選びます。ポジションは選んだ順に1番から9番まで決定されていきます。(＋ボタンで選択、▲ボタンで決定)。

④先発メンバーが決まると試合開始。

⑤試合が終わると結果と順位が出ます。



## ☆VS MODE

### ●ゲームの手順

①“VS MODE”を選びスタートさせると、チームセレクト画面が出ます。「PLAYER 1」「PLAYER 2」は、それぞれ同じチームを選ぶことはできません(＋ボタンで選択、▲ボタンで決定)。

②以下の操作とゲームの手順は“PENNANT MODE”のゲームの手順③④⑤と同じです。

## ☆PROGRESS MODE

### ●ゲームの手順

①タイトル画面で“PROGRESS MODE”を選びスタートさせると、コンティニュー画面が出ます。CON T I N U E を選ぶと、次のようになります。

すべてのノンプロチームに、それぞれ3勝していない場合⑥からスタートします。

すべてのノンプロチームに、それぞれ3勝している場合、「ノンプロと対戦」が「プロと対戦」の選択ができます。

「プロと対戦」を選ぶとペナントレースへ参加できます。(順位は、セーブした地点から始まります)。

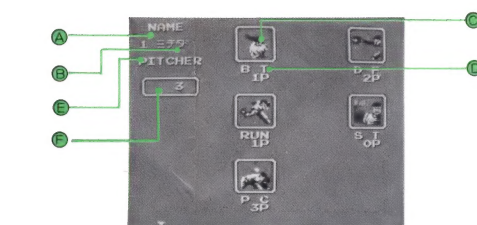
②NEW GAMEでオリジナルチームの名前登録画面が出ます。ここでは、点滅しているところへ＋ボタンで文字を選び▲ボタンで入力。また、選手のきき腕や投手のフォームも登録していきます。入力したら“OK”に▶を合わせ▲ボタンを押し、次の選手の登録へ。

③すべての登録が終わると次に、“NEXT” “PLAY BALL” のどちらかを選びます(＋ボタンで選択、▲ボタンで決定)。“NEXT”を選んだ場合…④へ進みます。“PLAY BALL”を選んだ場合…⑤へ進みます。

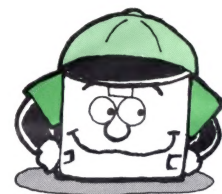


### メンバーチェンジ画面用語の説明

AVG=打率  
ERA=防御率  
POS I=ポジション  
P=ピッチャー  
C=キャッチャー  
1B=ファースト  
2B=セカンド  
3B=サード  
SS=ショート  
LF=レフト  
CF=センター  
RF=ライト



- ▲=名前を登録した順番
- =選手の名前
- =各パラメーターのイラスト(2パターンで動く)
- =各パラメーターの略称  
BT=バットイング力  
DF=守備力 RN=走力  
ST=スタミナ  
PC=ピッチング力
- =選手がPITCHER(ピッチャー)がFIELDER(野手)の時
- =選手1人あたりの初期数値  
これを5つのパラメーターに振り分ける。



④オリジナルチーム設定画面が出てきます。ここで“YES” “NO”を選択。

“YES”を選んだ場合…能力設定画面が出ます。ここで各選手のパラメーターを設定。

まず●ボタンを押すと、イラストが動きます。そこへ、ポイントを入力。このようにして、与えられたポイントを各パラメーターに振り分けていきます。点数の振り分けが終わると、▲ボタンで次の選手の設定に進めます。



※点数は●ボタンの上部を押せば加算、下部を押せば減点します。

※点数は投手が10ポイント、野手が6ポイントです。“NO”を選んだ場合…チームの特長をどれにするかというメッセージが出ます。4つの中から選びます(＋ボタンで選択、▲ボタンで決定)

⑤19チームの中から対戦相手を選びます。

⑥対戦チームが決まれば先攻・後攻チームのデータを見るかどうかを決めます。

“センコウチームノデータヲミル” “コウコウチームノデータヲミル”を選んだ場合…チームのデータが表示されます。＋ボタンの下部を押すと次のデータ画面が現れ、上部を押すと前のデータ画面にもどります。

▲ボタンを押すと最初の画面が出ます。

- ▲=チーム名
- =プロGRESSモードで名前登録した順番の番号と選手名
- (下部)=現在(その時点)での各パラメーターのポイント数
- (上部)=各パラメーターに入る基本値



- =BT(バットイング力)  
DF(守備力)  
RUN(走力)  
ST(スタミナ)  
PC(ピッチング力)
- =投手のデータの時  
は、PITCHER  
野手のデータの時  
は、FIELDER



⑦“ツギニススム”を選んで先発メンバー表示画面でメンバーを変えるかどうかを決めます。このあとのゲームの手順はPENNANT MODEの③と同じです。

⑧いよいよノンプロチームと対戦です。

⑨チームの選手はゲームに勝っていくことでパラメーターがアップし、能力が上っていきます。パラメーターはチームのデータとして、試合後ディスクに登録されます。



※CON T I N U Eにより登録されたデータは消えません。

⑩すべてのノンプロチームに3勝すると、いよいよペナントレースへ突入。

まず、先発メンバーを設定するかどうかを決めます。操作は“PENNANT MODE”ゲームの手順③と同じです。さあ、試合開始です。

## ☆EXCITING MODE

### ●ゲームの手順

①タイトル画面で“EXCITING MODE”を選び、指示に従って先攻チーム(PLAYER 1)のディスクを入れ、▲ボタンを押します。そして、PLAYER 1のディスクを取り出し、後攻チーム(PLAYER 2)のディスクを入れ、▲ボタンを押します。

②次に先発メンバー表示画面で、各チームの先発メンバーを変えるかどうかを決めます。操作は“PENNANT MODE”ゲームの手順③と同じです。

③試合終了後、試合結果が出ると次に指示に従い各ディスクを入れ、▲ボタンを押しデータ入力を行ないます。

## ☆TRADE MODE

### ●ゲームの手順

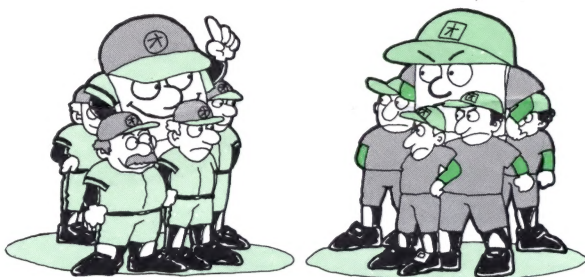
①タイトル画面で“TRADE MODE”を選び、先攻チーム(PLAYER 1)のディスクを指示に従いセットし、▲ボタンを押します。PLAYER 1のデータが読みとられます。

②後攻チーム(PLAYER 2)のディスクを①と同じように操作。データが読みとられます。

③「センコウチームノデータヲミル」「コウコウチームノデータヲミル」「トレードスル」の中から項目を＋ボタンで選び、▲ボタンで決定します。

④「チームノデータヲミル」を選ぶとチームのデータが表示されます。チームのデータ表は全部で7画面。操作は“PROGRESS MODE”ゲームの手順③と同じです。▲ボタンを押す。と③の画面にもどります。

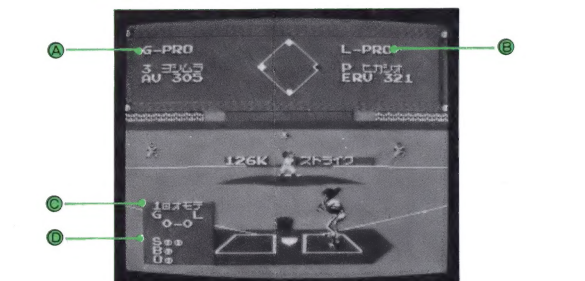
⑤「トレードスル」を選ぶとトレード画面になります。チームデータ表に出てくる番号が表示されているので、＋ボタンでトレードする選手を選び▲ボタンで決定します(先攻チーム、後攻チームどちらも同じことをする)。



⑥トレードする選手を決めると、メッセージが出され、▲ボタンを押すとトレード。●ボタンを押すと、トレードはキャンセルされ、再び⑤にもどります。トレードは1対1。30人までOK。

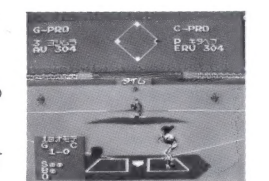
⑦“EXCITING MODE”ゲームの手順③と同じ操作でデータを入力します。

## 試合画面の表示

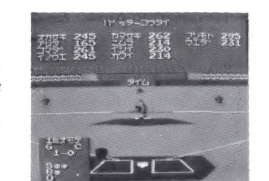


- ▲チーム名  
バッター  
打率
- チーム名  
ピッチャー  
防御率
- チーム  
得点
- ストライク  
ボール  
アウト

●タイム…試合中STARTボタンでタイム(ポーズ)をかけることができます。※投手が投球フォームに入る前にかけられます。



●代打…タイムをかけて攻撃側の▲ボタンを押します。表示が出たら＋ボタンで打者を選び●ボタンで決定します。



●リリーフ…タイムをかけて守備側の●ボタンを押します。表示が出たら＋ボタンでリリーフピッチャーを選び▲ボタンで決定します。